

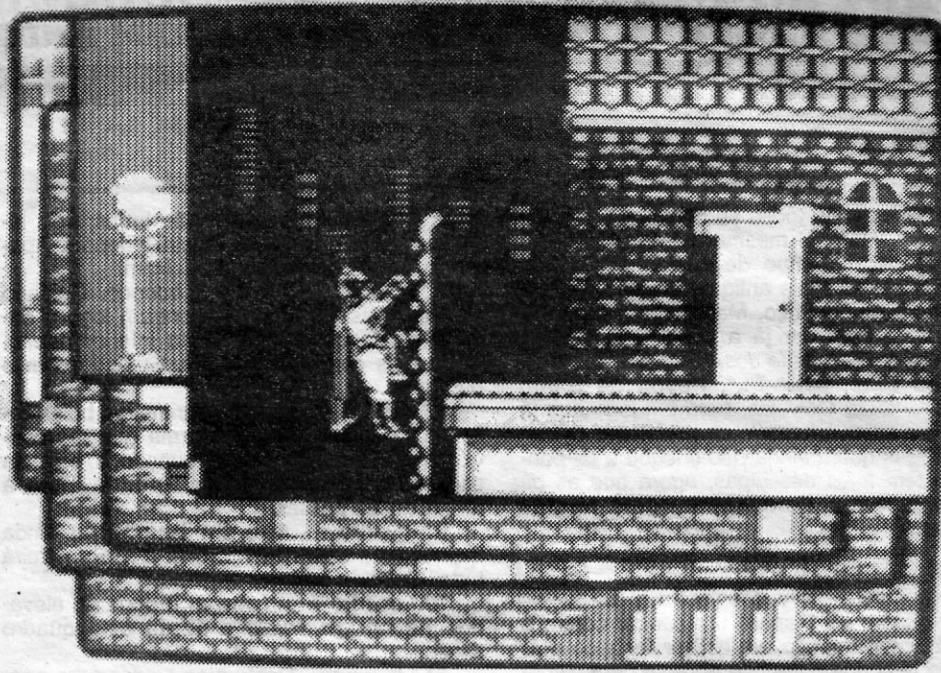
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

HOMEM-MORCEGO DEFRONTA PINGUIM

TÍTULO: «Batman»
MÁQUINA: Spectrum

É noite em Gotham City e o milionário Bruce Wayne já se retirou para os seus aposentos na grande mansão onde vive acompanhado pelo jovem órfão que apadrinhou. Para toda a gente é o fim de um dia normal. Quem conseguisse espreitar sob o palacete de Bruce Wayne descobriria que as noites nem sempre são o que parecem. E que os milionários também nem sempre são aquilo que aparentam. Numa imensa caverna subterrânea que se estende nos terrenos propriedade do milionário a vida acabou de começar.

Descendo por uma barra directamente da garagem onde guarda o Ferrari de *Out Run* (supõe-se), Bruce Wayne prepara-se para mais uma investida contra o mundo do crime. Ele é Batman, o defensor de Gotham City. De dia um inofensivo cidadão, pela calada da noite o terror dos criminosos. O homem-morcego que voa de telhado em telhado protegendo pessoas e bens da malvadez e cobiça de criminosos como Penguin.



É mesmo Penguin que Batman reencontra nesta aventura em formato de computador. Desta vez o velho inimigo de Batman quer (pela milionésima centésima vez...) tomar conta da Terra. Bruce/Batman tem que descobrir onde está a fábrica secreta de Penguin e destruir o computador onde os planos do mestre do crime estão contidos. Só assim Batman porá fim à construção em série de pinguins de metal e memória electrónica que Penguin quer usar como aliados.

Na cave onde montou o quartel-general Batman tem que começar por resolver alguns assuntos. Talvez reparar algum equipamento, descobrir que fazer com o disco, recolher o Batarang, a temível arma com que sempre o encontramos em missão. O B-móvel parece não estar disposto a andar, por isso há que fazer o caminho a pé.

Percorrendo a cidade Batman dá-se conta da extensão da ameaça que Penguin representa. Soldados armados de metralhadora patrulham as ruas e pinguins andam por todos os lados maltratando a população.

Para chegar à fábrica de Penguin Batman tem que procurar pistas e objectos certos. Algo que é facilitado pelas frases que aparecem no ecrã mas não são tão simples como alguns poderão pensar ao darem os primeiros passos no jogo. Mas sobre isto já «Pokes e Dicas» vos deixou algumas indicações.

No lado dois da cassete há outra aventura com Batman. Pois. Dois jogos diferentes são o que Batman nos traz. Com a mesma base gráfica (estupenda, leiam já de seguida) mas com o homem-morcego a procurar Robin, que foi raptado pelo terrível Joker, o louco que teima em querer vencer o herói de Gotham City. Aqui Batman tem que viajar pelos esgotos da cidade em busca de pistas que permitam saber onde é que Robin está. Perto do mar, talvez?

Movendo-se com muito à-vontade, dando murros e pontapés com a segurança própria do herói original, Batman no micro passa por ser uma das obras-primas da temporada. O estilo é o dos livros da banda desenhada. Cada nova imagem sobrepõe-se à anterior sem a apagar totalmente. Um sistema que os amantes dos mapas vão gostar de ver e exigir no futuro para mais facilidade de trabalho.

A cor pode ser um dos problemas de Batman. Se bem que distribuída com regra, há momentos em que o cenário provoca alguma confusão. Poucos, é verdade, mas há-os. De qualquer modo é possível retirar toda a cor dos gráficos deixando só a margem na cor desejada.

A diversidade de opções postas ao jogador leva-nos até ao «écran» de informação (a que se chega premindo «fire e baixo») onde além dos indicadores do «estado de saúde» de Batman há uma série de ícones que permitem realizar todas as acções que um herói como o homem-morcego tem obrigação de fazer.

No centro há um gráfico que permite voltar ao «écran» do jogo. Sob este está o símbolo que permite ligar/desligar o som. Rodando pela direita temos o punho fechado, que serve para representar a utilização de objectos. Depois temos o rolo de papel, que permite mudar a cor do «border». Em baixo surge a opção de abortar que nos leva até um outro «menu» com o habitual «sim/não».

O tinteiro do lado esquerdo em baixo serve para incluir/retirar os atributos da imagem. Por cima fica o ícone de «largar objecto». O rectângulo no topo deste conjunto serve para afixar a percentagem de jogo já resolvida. O espaço negro em redor encher-se-á, durante o jogo, com a representação gráfica dos objectos recolhidos.

Um cursor móvel com o formato de um morcego serve para controlar as diferentes funções neste quadro. E a simplicidade é rainha do sistema. O jogador só tem de, no caso de querer, por exemplo, utilizar o Batarang, levar o cursor sobre o ícone respectivo e premir «fire». Depois leva o cursor para sobre o ícone da mão fechada (utilização) e prime de novo a tecla de fogo. Agora se levar o cursor para a imagem central e premir «fire» volta ao «écran» do jogo já com o Batarang pronto para ser utilizado.

Batman não é um jogo fácil. Se o herói não encontrar comida e teimar em encontrar-se inúmeras vezes com os apoiantes de qualquer dos malvados vai ficar sem energia enquanto o Diabo esfrega um olho. Algo que dará direito a aviso telefónico. De facto há um «trim-trim» de aviso que se inicia quando os níveis de energia estão nas «lonas». E então Batman tem de procurar recompor-se ou é o fim.

Fim, eis algo que se duvida esteja por perto quando se pensa no tempo de vida deste jogo. Mesmo quem lhe veja a ponta final logo após algumas horas de investigação (o que se duvida) vai querer voltar a percorrer todos os cantos de Gotham City pelo simples prazer de ser Batman por algum tempo.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 10
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório (duas vezes)

VOLTA DO JEDI COMPLETA TRILOGIA



TÍTULO: «Return of the Jedi»
MÁQUINA: Spectrum

Depois da violência dos dois primeiros jogos da saga de *A Guerra das Estrelas*, que recriavam a história (é o blá-blá do editor) dos dois primeiros filmes da série, eis que o terceiro filme, perdão, jogo chega até nós com o jogador a poder passear-se pelas florestas de Endor vestindo a pele da princesa Leia.

A viagem não é, no entanto, tão pacífica como qualquer candidato ao passeio gostaria. Logo no segundo quadro surgem os primeiros problemas: os terríveis servidores de Darth Vader que perseguem a princesa nas suas motos atómicas. Quem viu o filme sabe o quão fantástico é a cena real (no filme, que real é que aquilo não é...).

Na passagem para o Spectrum a vertiginosa corrida de Leia fugindo aos perseguidores ficou-se por um formato diagonal que não facilita muito as coisas. Mas há algum interesse no jogo e é uma refrescante mudança em relação aos anteriores títulos (também editados pela Domark) que utilizavam o sistema de gráficos de vectores.

Os simplistas (todavia fantásticos) gráficos que serviam os dois «tiro neles» galácticos estão pois de fora. Aqui a guerra é outra. Sem a velocidade surpreendente das naves lutando contra «walkers» e outros mostrengos mas com pericia e rapidez a serem uma exigência constante ao jogador.

Leia corre através do primeiro nível ao encontro dos Ewoks evitando as tropas acima referidas e também as árvores que é usual encontrar nas florestas. E é aqui que tudo pode complicar-se. Quem não perceber experimente...

Reencontrados os Ewoks, Leia desaparece da cena para dar lugar a Han Solo que, a bordo da caranguejola hipergaláctica que dá pelo nome de «Millenium Falcon», tenta chegar ao reactor central da Estrela da Morte para fazer aquilo que se sabe.

Levar a nave até ao fim do nível é uma aventura que se duvida Han Solo gostasse de realizar. O esquema diagonal que a Domark elegeram está presente. Só aqui não são árvores que há que evitar mas sim paredes. Bem mais difíceis de resolver. E para agravar ainda mais uma situação já de si difícil, há que ter os olhos bem abertos para as naves que surgem pela retaguarda e desaparecem sobre a «Millenium Falcon».

Passe o jogador esta fase e terá de experimentar de novo uma viagem pela floresta. Tal e qual a primeira excepto em dois pormenores de somenos importância: há mais árvores e tropas de Darth Vader. Tá a ver?

O derradeiro nível é... diagonal. Aqui há que controlar o patrulhador imperial numa viagem algo violenta, com troncos e rochedos e saltarem por tudo o que é sítio. Só para pilotos encarados...

Bem vistas as coisas não se sabe se este *Return of The Jedi* (ainda não sabiam o nome?) vale mesmo a pena. Os gráficos são suficientes, o movimento está lá (até de mais), a cor é a que se pode esperar (pouca) num jogo deste tipo. Quem possui os títulos anteriores talvez faça bem em juntar este à colecção. Os outros bem que podem ir procurar outra coisa no mercado. Talvez um dos jogos da saga que utilize gráficos de vectores. Para quem gosta de acção há ali muito mais espaço de manobra...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Ver antes de comprar

DRAGÃO DUPLO É DESILUSÃO DOBRADA

TÍTULO: «Double Dragon»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS das arcadas, eis que *Double Dragon* surge nos computadores. O «bate neles», que fez muitas entorses nas grandes máquinas (nos utilizadores das ditas, é...), foi condensado e servido em versão 48K. Com a obrigatoriedade dos «loads» sucessivos a que já todos se habituaram...

Com uma série de títulos na sua esteira, *Double Dragon* era aguardado com alguma expectativa. O que é que a Melbourne House, responsável pela edição do jogo, ia preparar depois do sucesso de *Street Fighter* e do incontestável (e inconquistável) *Target Renegade* (a seqüela de *Renegade*)?

Quem esperava um jogo superior àqueles bem pode esquecer *Double Dragon*. De facto, *DD* é a pobreza em pessoa (ou jogo) quando comparado com os títulos anteriores. Apontado como a terceira parte (não oficial) de *Target Renegade*, tem o herói, ou os, na opção para dois jogadores, em busca da namorada de um deles, que foi raptada por um tal Mr. Big, que é o chefe da rua. O processo de busca é o já utilizado em *TR*.

Cada pedaço do bairro apresenta-se no «écran» cheio de malvados, que só sabem andar ao estalo. E utilizam as armas menos convencionais. Algo que o jogador também pode fazer se as conseguir recolher, operação que se assemelha difícil em *DD*, dado que há alguma confusão (e limitação) nos movimentos do «karateca» de serviço.

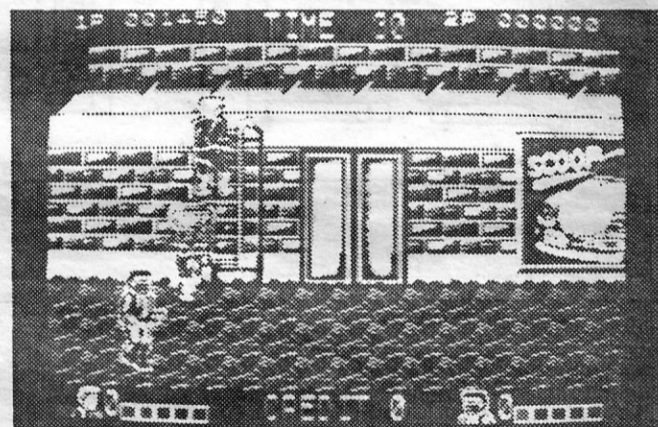
Como é de regra, não há possibilidade de fugir aos combates. Só uma vez resolvido cada centímetro da rua o «scroll» da imagem se inicia, levando o jogador para o arraial de pancadaria seguinte. Novidade em *DD* é que em alguns locais é possível fugir (por momentos...) aos golpes dos inimigos, subindo escadas ou muros. Não que isso valha de muito, especialmente nos níveis mais avançados. É que os sequazes de Mr. Big também sabem subir...

Um pormenor interessante em *Double Dragon* é, sem dúvida, a possibilidade de agarrar objectos do cenário (caixas, pedras e barras), que podem ser atirados sobre os atacantes. Aconselhável, porém, não será agarrar os cartuchos de dinamite. Tem a infeliz mania de imitarem os cartuchos dos desenhos animados.

Quanto a golpes (baixos e altos), há cinco à disposição do herói (saiba o jogador dar-lhos, que a coisa parece confusa...), que bem podem servir para alguma coisa ou então vai haver pouca gente a passar de nível.

O ombro é ideal para empurrar (violentamente e sem pedido de desculpas) quem se aproximar por detrás do «dragão» do jogador. No outro extremo (quase) fica o pé. Que funciona como dissuasor. A pontapé. Simples ou em voo.

Quem pensou que o joelho ficava fora de jogo esqueceu a



habitual joelhada. Quando perto de um inimigo, pode causar-lhe uma dolorosa surpresa. E se o quiser surpreender ainda mais dê-lhe logo de seguida uma cabeçada. Mais um nariz morde o pó.

Como é de bom tom, um inimigo morto é que é um inimigo bom. Em *Double Dragon* só quando a figura prostrada no solo começar a piscar é que se pode considerar estar já a preparar-se para a grande viagem. Até que tal suceda, e se quer despachar o raio do jogo, bata-lhe (na figura, não no jogo) sem dó nem piedade.

Apesar da aparente alegria com que as linhas atrás estão encarreiradas, é opinião deste escriba que *Double Dragon* não vale o trabalho. Para um jogo chamar a atenção nesta altura será necessário que tenha mais do que *Target Renegade*. E este esforço da Melbourne House está a milhas disso.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 9 (devido aos gráficos e controlo de movimentos)
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o micro-computador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1.º — THUNDER BLYTH | 6.º — BATHAN |
| 2.º — ROBOCOP | 7.º — BUGGY BOY |
| 3.º — BUTRAGUENO | 8.º — BARBARIAN II |
| 4.º — MATCH DAY II | 9.º — PRO SOCCER |
| 5.º — ASPAR GRAND MASTER | 10.º — NINJA |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

A GORA que já todos se deliciaram com algum material mesmo quente e a saltar (afinal, é tempo de castanhas) vamos espreitar coisas mais antigas que vão acumulando-se aqui no Poço. Mas antes mesmo de lá irmos, é bom dar já a volta pelo material completo de *Fernando José Bau*, da Rua Bartolomeu Dias, 9-1.º Ft.º, Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odivelas, para um jogo que já devia estar arrumado na prateleira: *Cybernoïd II*. Mas quem ainda não chegou a tal ponto não tem mais desculpas, agora que as dicas e o mapa (imenso) surgem nestas páginas.

1.º NÍVEL

- 1.º quadro — Não acontece nada.
- 2.º quadro — Dispare um *seeker* contra o canhão, mas quando ele estiver fechado pois quando lá chega o canhão abre-se para disparar com ele (isto serve para todos os canhões). Apanhe o escudo exterior.
- 3.º quadro — Passe as bolas rolantes e apanhe a metralhadora.
- 4.º quadro — Ao entrar dispare uma *smart bomb*, que destruirá tudo o que se encontra neste quadro.
- 5.º quadro — Apanhe o 2.º escudo exterior e passe para o outro quadro pela passagem de baixo, pois por cima para passar desperdiça um *shield*.
- 6.º quadro — Atire um *bounce* que destrui-

rá os mísseis e as naves, não todas, pois algumas sobrarão para as destruir depois. Apanhe o bônus que algumas deixam.

7.º quadro — Atire um *bounce*. Cuidado com os mísseis que se encontram logo à entrada deste quadro no canto inferior direito, destrua-os com duas *bombs*. Cuidado com o *bad-head*.

8.º quadro — Passe as primeiras bolas rolantes, apanhe a bilha na arma que lhe convier mais. Destrua a cruz quando a bola da esquerda tocar a parede que vos facilitará a tarefa de as passar.

9.º quadro — Atire um *bounce*, ou ainda melhor uma *smart bomb*, que assim destruirá tudo. Cuidado com as lagartas.

10.º quadro — Ao chegar à porta do elevador, ponha em *shield* e passe este quadro assim.

11.º quadro — Destrua as cruces para apanhar a bilha e depois destrua o cornudo, mas de longe com um *seeker*, pois quando ele rebenta liberta bolas que se acertarem era uma vez uma vida.

12.º quadro — Destrua os mísseis, se quiser, se não passe rente ao chão. Apanhe o escudo exterior e destrua as naves.

13.º quadro — Destrua o cornudo pelo mesmo processo que utilizou no 11.º quadro. Destrua apenas duas cruces, as mais acima, pois assim passa para o outro quadro sem as bolas do *hugly-dugly* nos tocarem.

14.º quadro — Cuidado com os mísseis no tecto, destrua-os com dois *seekers* e em seguida o *bad-head* com a mesma arma. Apanhe o escudo exterior e destrua as naves.

15.º quadro — Destrua os mísseis com uma *bomb* e o canhão com um *seeker*. Passe de nível.

2.º NÍVEL

1.º quadro — Dispare um *seeker* contra o canhão. Passe as bolas rolantes.

2.º quadro — Dispare outro *seeker* que destruirá o canhão. Esqueça o escudo exterior e abra passagem para o outro quadro.

3.º quadro — Passe este quadro com *shield*. Com uma *bomb*, destrua a cruz por debaixo da bilha e apanhe-a.

4.º quadro — Destrua só 3 cruces (o suficiente para abrir caminho). Destrua as outras 5 cruces deste modo: quando a bola da direita chegar à parede suba e destrua as cruces, faça isto quantas vezes forem necessárias até estarem todas destruídas, depois é só passar pelas bolas.

5.º quadro — Ao entrar neste quadro utilize uma *smart bomb*, que destruirá tudo. Destrua também as naves que vão aparecendo e apanhe a bilha e os bônus.

6.º quadro — Destrua o cornudo pelo processo conhecido e apanhe a bilha. Cuidado com os mísseis e algumas naves que vêm de baixo.

7.º quadro — Cuidado com as lagartas, destrua as naves e apanhe os escudos e a metralhadora.

8.º quadro — Destrua os mísseis andando no cimo do «écran» na sua direcção que quando eles subirem rebentam nas paredes. Depois destrua o canhão com um *seeker* e passe as bolas rolantes.

9.º quadro — Entre rápido pois a lagarta está por perto. Atire um *bounce* que destruirá os mísseis e algumas naves, destrua-as e apanhe o bônus.

10.º quadro — Passe os elevadores com o *shield* destruindo a cruz que se encontra na 2.ª porta.

11.º quadro — Destrua os mísseis com duas *bombs* ou com o escudo exterior, se o tiver. Passe de nível.

3.º NÍVEL

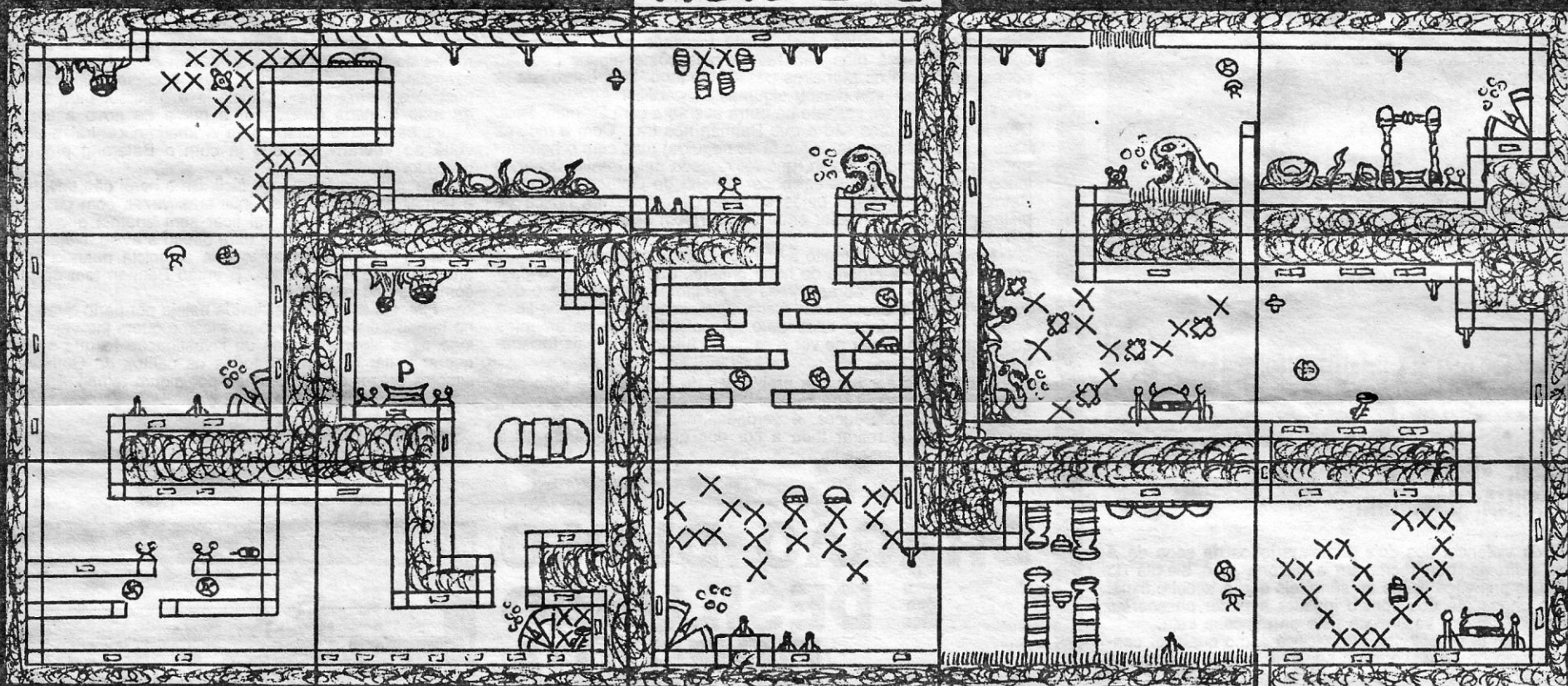
1.º quadro — Cuidado com as bolas disparadas pelo *hugly-dugly* e os mísseis que se encontram no tecto. Estas duas coisas não devem pôr algum obstáculo na passagem ao 2.º quadro.

2.º quadro — Ao entrar, ainda sobre a protecção da coluna dispare um *seeker* (com o tal processo), e vá destruindo e avançando sobre as naves. Apanhe também os bônus.

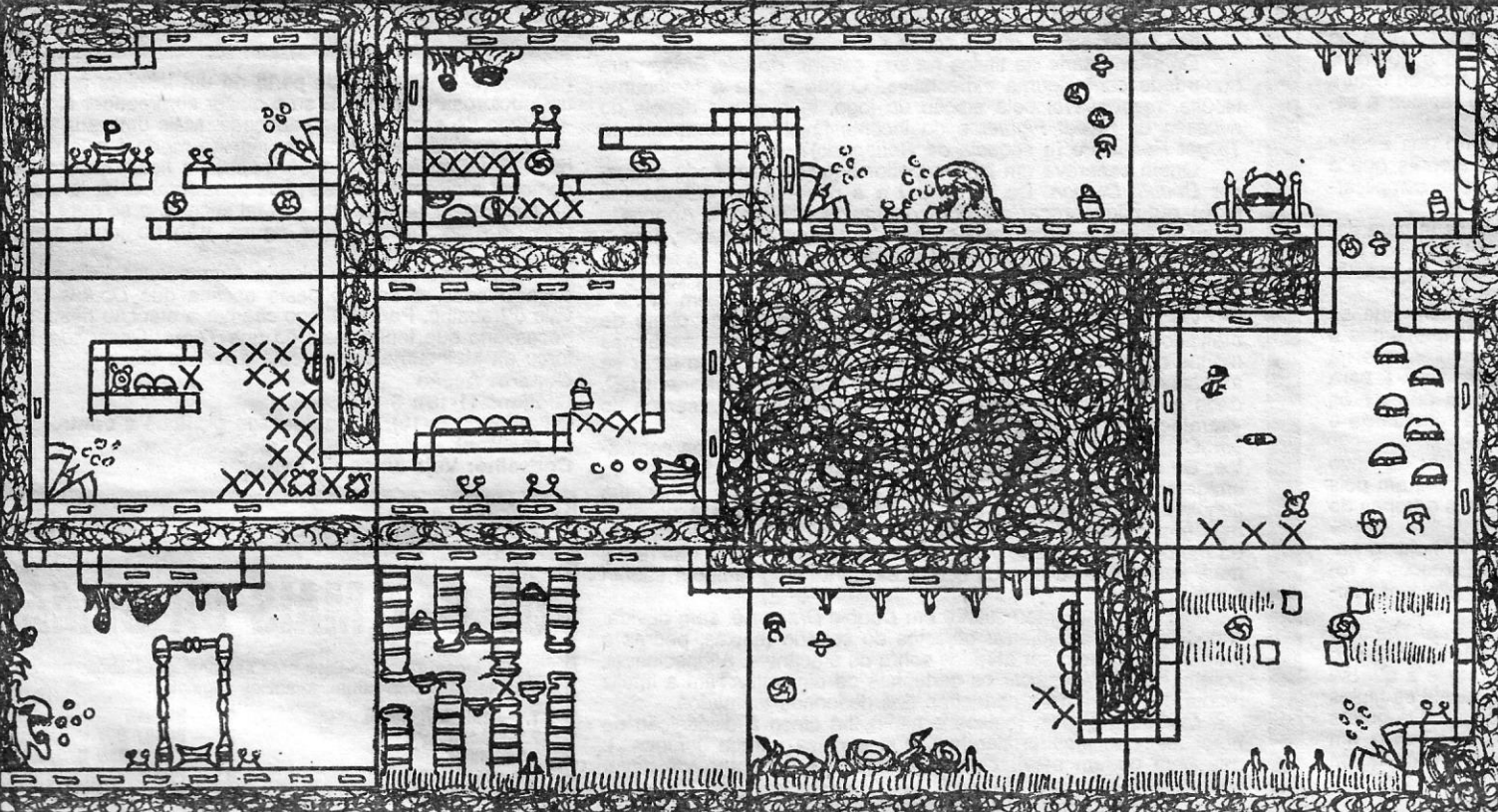
3.º quadro — Dispare um *bounce* para destruir tudo, se um não chegar dispare outro.

CYBERNOÏD II

NÍVEL 1



NÍVEL 2



INIMIGOS

- ☒ — CANHÃO
- ☒ — LAGARTA
- ☒ — ATIRA-BOLAS
- ☒ — BAD-HEAD
- ☒, ☒, ☒, ☒ — NAVES
- ☒ — MÍSSEIS
- ☒ — CORNUDO
- ☒ — HUGLY-DUGLY

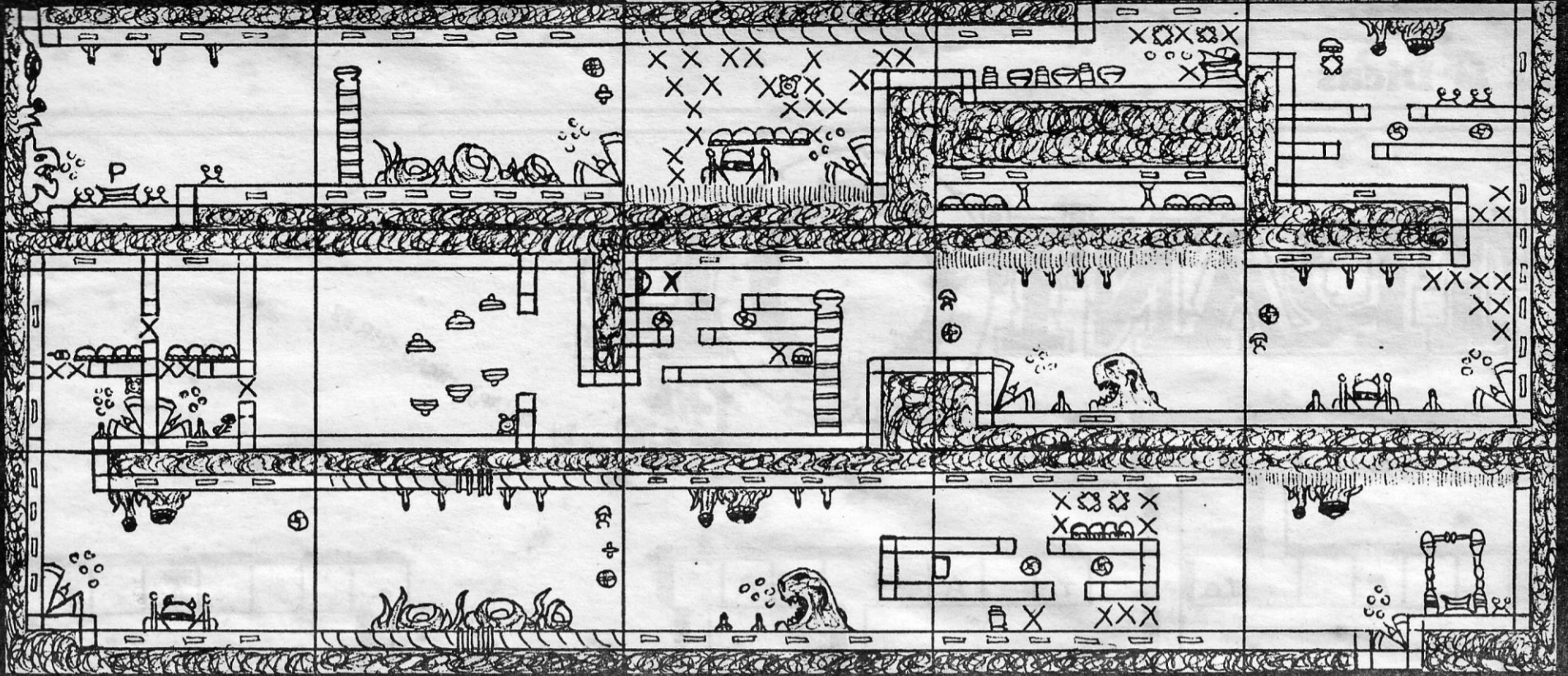
OBJECTOS A APANHAR

- ☒ — ESCUDO EXTERIOR
- ☒ — 2.º " "
- ☒ — METRALHADORA
- ☒ — BILHA

OBJECTOS QUE AS NAVES DEIXAM PELO CAMINHO QUANDO ACERTADAS (BÓNUS)

FERNANDO BAU

NIVEL 3



Cuidado com a lagarta apanhe o escudo exterior, se possível.

4.º quadro — Ao entrar neste quadro desça logo e apanhe a 1.ª bilha pois existe um atira-bolas do outro lado. Passe este quadro com o shield para ser mais fácil, ou se tem já prática destas situações que também apareciam no Cybernoid I passe o quadro mas sem shield. Apanhe as outras bilhas e «abram» caminho.

5.º quadro — Passe a lagarta quando ela estiver do lado direito do losango ou quadrado, descendo pelo lado esquerdo junto à parede. Passe as bolas rolantes. Quando chegar à saída ponha-se em cima das cruzes e dispare um bounce que abrirá a passagem.

6.º quadro — Dispare uma smart bomb que destruirá tudo ou então dispare um bounce. Destrua as naves e apanhe se possível os bônus.

7.º quadro — Dispare um bounce logo à entrada que se encarregará de destruir tudo, ou quase. O que sobrar você pode destruir, se quiser, tendo cuidado com os tiros disparados pelos inimigos.

8.º quadro — Passe as bolas rolantes, fácil.

9.º quadro — Este quadro para maior segurança passe com o shield apanhando o escudo exterior.

10.º quadro — Destrua a 1.ª cruz que impede a passagem e atire um bounce, esse bounce em princípio destruirá as 2 cruzes que se encontram também a obstruir a passagem para cima. Assim logo que o bounce destruir o míssil e o canhão, passe para dentro do 1.º quadrado e apanhe o escudo exterior. Se não tiver destruído as cruzes destrua-as com outro bounce ou 2 bombs. Espere que a lagarta passe e suba. Destrua a outra cruz, ponha-se a meio do 2.º quadrado e deixe a 2.ª lagarta sair e entre para o 3.º quadrado, mas cuidado pois a 1.ª lagarta pode já ter ido dar a volta ao «écran» e querer entrar ao mesmo tempo que você. Se isto acontecer dê-lhe a prioridade e entre logo a seguir. Apanhe a metralhadora. Destrua as 2 cruzes com 2 bombs. Mantenha-se no centro do 3.º quadrado para não haver problemas com as lagartas. Dispare dois seekers que destruirão o míssil e o canhão que se encontra no 4.º quadrado facilitando-lhe assim, e muito, a passagem para o outro quadro. Apanhe o 2.º escudo exterior.

11.º quadro — Dispare dois seekers que destruirão o canhão e o cornudo. Destrua as naves e apanhe os bônus.

12.º quadro — Ao entrar dispare um bounce para destruir os mísseis ou então, mais eficaz, 4 seekers, mas o seu «stock» assim fica em baixo no que respeita a seekers. Destrua as naves e apanhe os bônus.

13.º quadro — Coloque-se no canto superior esquerdo e dispare um bounce. Esse bounce destruirá os dois mísseis que se encontram no chão e o bad-head, e possivelmente os dois mísseis que se encontram no tecto. Passe para o outro quadro pela passagem de baixo.

14.º quadro — Apanhe a bilha na arma que lhe fizer mais falta. Destrua as 3 cruzes ao tiro.

15.º quadro — Dispare um seeker para destruir o «incómodo» canhão. Passe de nível.

4.º NÍVEL

1.º quadro — Disparte um seeker para destruir o canhão. destrua a cruz que se encontra do lado esquerdo mais acima, abra passagem para o outro quadro por cima da parede que se encontra por cima de nós logo que começamos o nível e estamos numa espécie de mesa. Assim não terá de se encontrar com a lagarta.

2.º quadro — Passe as bolas rolantes

assim: quando a inferior esquerda passar por cima do buraco suba em oblíquo até ao cimo.

3.º quadro — Dispare um seeker, destrua as naves e apanhe os bônus e a metralhadora.

4.º quadro — Ao entrar dispare um seeker que destruirá o primeiro canhão. Abra passagem e destrua o outro canhão com outro seeker ou com uma bomb. Apanhe o escudo exterior.

5.º quadro — Esqueça as armas que cairão do tecto e avance pela entrada da direita.

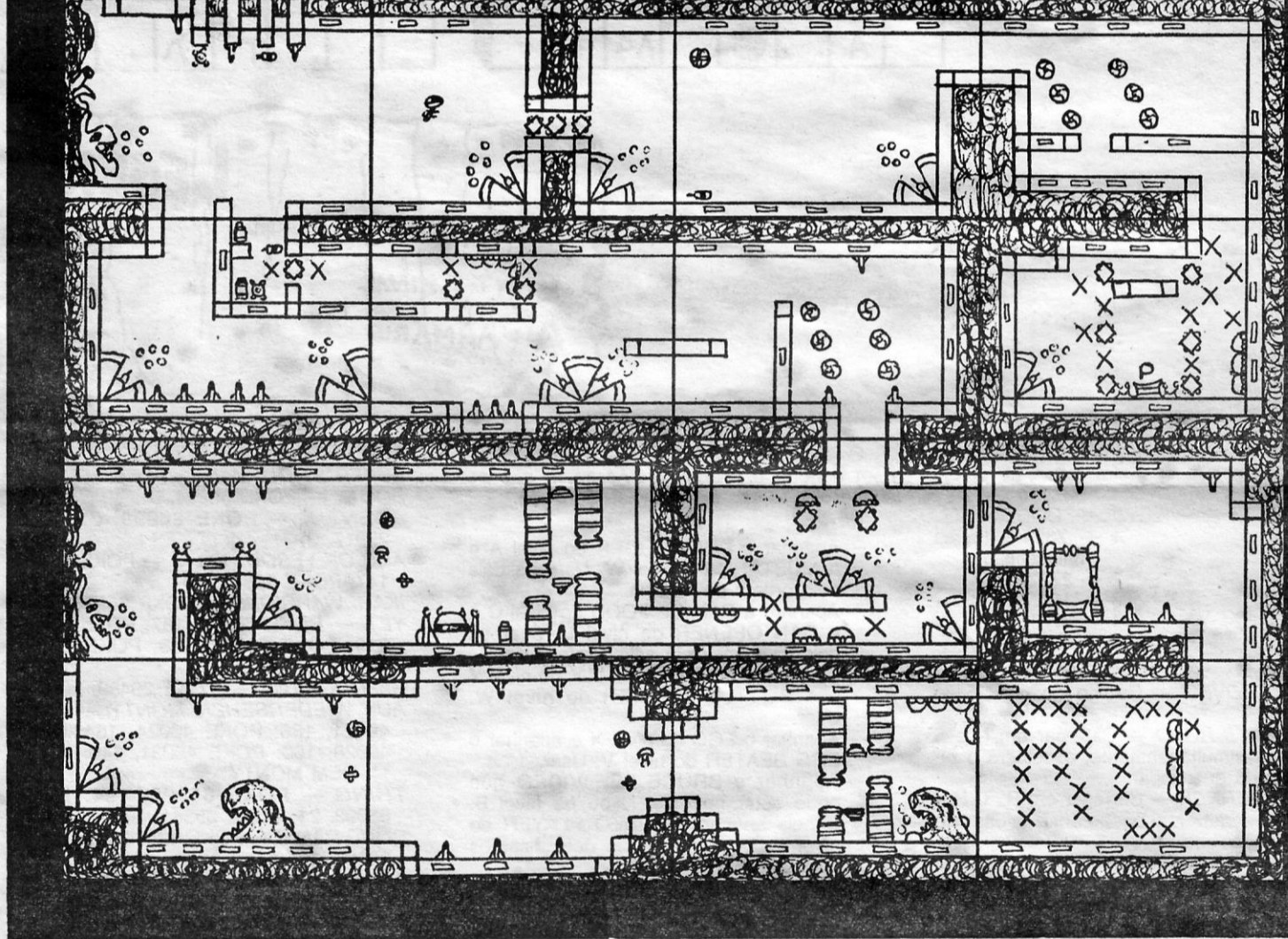
6.º quadro — Apanhe as bilhas, o escudo e a metralhadora, abra passagem. Se quiser ir pela da direita utilize uma smart bomb e um bounce.

7.º quadro — Se entrar pela direita dispare um bounce e com o shield passe o quadro. Se foi pela esquerda destrua os mísseis com 3 bombs e os canhões com 2 seekers.

8.º quadro — Caso siga pela direita já não tem o shield pois utilizou-o no quadro anterior. Assim tornará a tarefa de passar estas bolas extremamente difícil. Se foi pela esquerda tem ainda o shield; sendo assim aplique-o aqui para passar. Sem o shield terá de passar sem tocar nas bolas.

9.º quadro — Utilize uma smart bomb para destruir tudo, menos as lagartas é claro. Passe para o outro quadro da seguinte forma: quando as lagartas estiverem na parede de cima ande pela de baixo quando elas passam por baixo você sobe e anda pela parede de cima ou então utilize o shield caso o tenha.

NIVEL 4



10.º quadro — Dispare um seeker contra o míssil, passe o elevador e quando estiver a sair do elevador dispare uma bomb que destruirá o cornudo. Cuidado com as bolas que ele lança quando é destruído, desvie-se. Apanhe a bilha, destrua as naves e apanhe os bônus.

11.º quadro — Ao entrar dispare um bounce para que ele destrua o canhão e os mísseis. Se o bounce não destruir todos os mísseis destrua você o resto com bombs (o canhão é sempre destruído). Cuidado com as bolas libertadas pelo hugly-dugly.

12.º quadro — Uma smart bomb é suficiente para destruir tudo ou então um bounce que é menos eficaz mas que também fará muitos estragos. Destrua as naves e apanhe os bônus.

13.º quadro — Destrua os mísseis com bombs ou bounce, e as naves. Apanhe, se possível, o bônus.

14.º quadro — Passe este quadro com shield a partir da porta do elevador. Se não o tiver dispare um seeker que destruirá o bad-head, espere até a lagarta passar pelo elevador e passe você o elevador.

15.º quadro — Dispare um bounce para abrir passagem.

16.º quadro — Destrua os mísseis com 4 seekers e guarde outro para o canhão. Se não tiver os 5 seekers utilize a smart bomb, as bombs ou outras armas. Ponha-se em cima da plataforma e acaba o jogo pois o nível seguinte é de novo o 1.º nível.

Trantor e outros

O mapa de Trantor surge esta semana graças a José Luís Borges e Michael Dias, que formaram o HardMicro JMR 88. E é deles também o conjunto de informações que preenchem o pedaço de jornal que se segue.

Estes leitores querem trocar mapas, dicas, pokes e jogos com outros leitores de «A Capital». Escrevam-lhes para a Rua Cidade de Roma, lt. 107-3.º dt.º, Aqualva — 2735 Cacém. Os mais apressados podem telefonar ao José Luís para o 9280303 todos os sábados entre as 10.00 e as 15.00 horas.

FORBIDDEN PLANET — Carregar sem largar a tecla 0 até o jogo entrar, jogamos um jogo chamado Space Invaders, com as seguintes teclas: Z — esquerda; X — direita; SPACE — FIRE; F — acabar, e enquanto jogamos se carregamos em 1, 2, 3, jogamos ainda outro jogo chamado Whirro Hunt, as teclas ainda não descobri todas, mas prometo dar as mesmas na próxima aparição do Hard Micro, em «A Capital».

GAME OVER — Código para a 2.ª parte: 18024

GERRY THE GERM — Carregue em R, V, M, N, e em qualquer das teclas de direcção. Isto funciona em todos os «écrans», menos no HEART SCREEN.

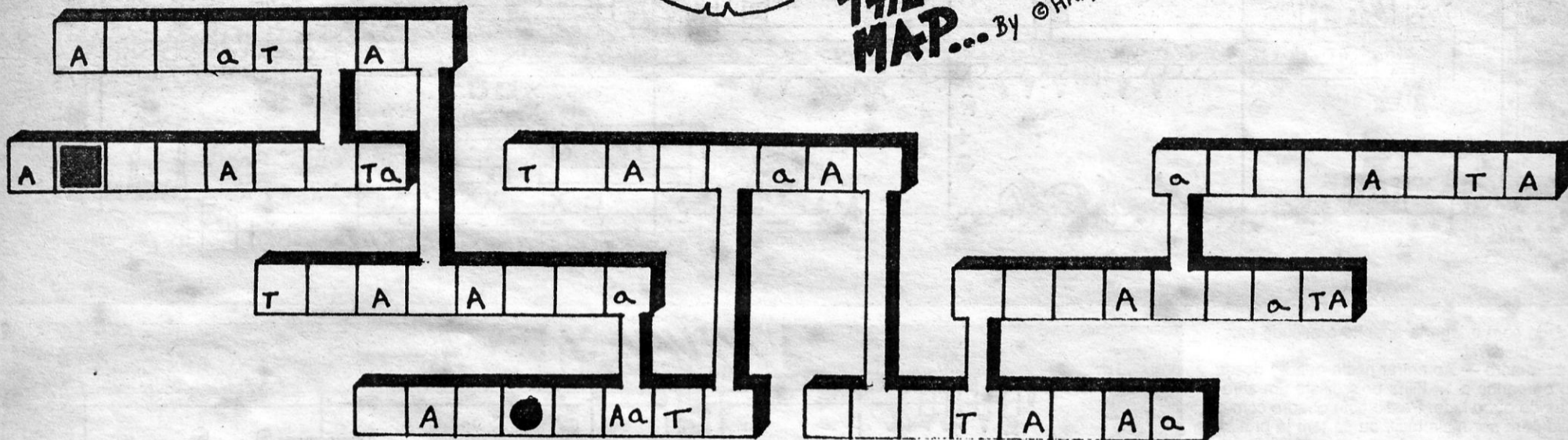
JASON'S GEM — Carregar em W, A, S, simultaneamente (vidas infinitas).

RESCUE — Quando virem uma porta no «écran» das janelas, carreguem em FIRE

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



LEGENDA:

- → TRANSPORTADOR
- → TERMINAL
- A → ARMÁRIO
- → ARMADURA
- T → LOCAL DOS CÓDIGOS

ESTE MAPA FOI FEITO POR JOSÉ LUIS ALMEIDA BORGES 88

(Continuação da página anterior)

e apanhar simultaneamente. Haverá uma explosão que destruirá todas as portas nesse «écran».

ALIENS U. S. — LEVEL — CODE
 1 — 7324 G (letras maiúsculas)
 2 — 2727 H
 3 — 1505 E
 4 — 5761 H
 5 — 0640 C
 6 — 0663 F

ARMY MOVES — Código do nível 5 — 27351

SHAOLIN'S ROAD — Carregar em N e 5 (cinco) simultaneamente, escolherá o nível onde quer jogar.

ROAD RUNNER — Carregar em R, T, H e B no «écran» mal o jogo entre (vidas infinitas).

No 3.º Nível: C — cima; A — abaixo; M — meio. C-A-A-C-C-C-A-A-C-A-A-C-A-C-M-A-CA-C-C-M-M-A-A-A-C-A-A- e acabaram o 3.º nível.

OBLIVION — Carregar em 1, 2, Z, X, C, V, 0, para seguirem para o nível a seguir.

DOWN TO EARTH — Carregar em 1, 2, 3, 4, 5, permitirá andar de SCREEN em SCREEN até ao fim do jogo.

NEMESIS — Joguem com 2 PLAYERS e esforcem-se para que o 2.º PLAYER vá o mais longe possível. Quando acabar o jogo, voltem a jogar com 2 PLAYERS e o 2.º PLAYER continua a jogar onde morreu. Abortar o jogo não afecta o CHEAT MODE deste jogo.

BOMBSCARE — Telesportadores (códigos): ZEPHA, DELTA, NITRO, YTRON, QUART, XYLEM, CRYPT, ASTRA.

BOUNTY BOB — ENTRY CODES: ABS, LTO, MLB, OAQ, XNR, IHB, JDP, DVJ, PHH.

CONVOY RAIDER — Escolher SUBMARINE MODE, e carregar em CAPS, BREAK, SPACE, simultaneamente, o submarino desaparece. E não funciona nos radares (ou seja, não é detectado), pelos aviões ou barcos.

AGENT X II — LOAD o HEADER; do 1.º nível procurar o princípio do 2.º nível e pôr a entrar depois do HEADER. Aparece então um contador; para o 3.º nível o código é: THERE IS NO ESCAPING IT., com maiúsculas.

CHRONOS — Em vez de escrever ping it baby escrevam um destes: NEMESIS; PETER GOUGH; TIM FOLLIN; THE THUG; CHRONOS; DESIGN DESIGN; MIKE FOLLIN; MARK WILSON; AGENT X.

O jogo Thing, editado pela Players, também ocupou o HardMicro. Assim, o que se segue é fruto das experiências do clube.

— Apanhar o DINGBURGER do nível A e a MUSTARD do nível W. Usar os dois pela ordem de recolha.

— Apanhar a CAN OF FOOD do nível C e a CAN OPENER do nível L. Usar os dois da maneira já acima referida.

— Apanhar a BOTTLE OF MILK do nível Y e a BOTTLE OPENER do nível W. Usar.

— Apanhar o EGG do nível X e apanhar o EGG BEATER do nível V. Usar.

— Apanhar o BRUCE LEE VIDEO que pode estar no nível N ou no nível B. Depois apanhar o VIDEO PLAYER do nível F. Depois usar os dois, ficamos com uma dor de cabeça.

— Apanhar a PILL do nível S, para passar a dor de cabeça, usar.

— Apanhar e usar a HERRING do nível T.

— Apanhar e usar o AMERICAN EXPRESS do nível J.

— Procurar e usar o HAT do nível K. Usar duas vezes.

— Usar o LOBOTOMY KIT do nível H.

— Então, já chegaram ao fim??? — Se não chegaram boa sorte para a próxima. Talvez se jogarem com energia infinita já consigam chegar ao fim.

THING CARREGADOR

- 1 REM Carregador THING from Players
- 2 REM HARDMICRO JMR 88
- 3 REM energia infinita:
- 10 CLEAR 32745: LOAD "" CODE 65088
- 20 POKE 65108, 194: POKE 65092, 21
- 40 RANDOMIZE USR 65088: POKE 65361, 100
- 50 FOR a = 65384 TO 65393: READ b: POKE a, b: NEXT a
- 60 DATA 175, 50, 231, 117, 50, 85, 154, 195, 0, 150
- 70 RANDOMIZE USR 65324
- 80 REM José Luis Borges
- 90 REM Micha Dias
- 100 REM RUI

THE PLOT — POKE 32885, 175: POKE 32888, 183

ZOLYX — POKE 32885, 197: POKE 32888, 183: POKE 32888, 198

ACTION FORCE — POKE 23323, 195: POKE 23325, x (x = nível)

ACE — POKE 32506, 0: POKE 32507, 0: POKE 32508, 0

- UCM — POKE 32767, 201
- SUPER STUNT MAN — POKE 25517, 0
- BOOTY — POKE 58294, 0
- AGENT X — POKE 26099, 0: POKE 25917, 0
- ARC OF YESOD (128 K) — POKE 20546, 147: POKE 20547, 80
- IKARI WARRIORS — POKE 65226, 250
- YETI — POKE 65390, 187: POKE 65393, 219: POKE 65398, 188: POKE 65401, 191
- BAZOOCA BILL — POKE 28489, 201
- AUF WIEDERSEHEN MONTY — POKE 40021, 186: POKE 40024, 164: POKE 40028, 160: POKE 40031, 140: "LOAD "" : REM MONTY"
- THING — POKE 65108, 194: POKE 65092, 21: POKE 65361, 100
- BLIND PANIC — POKE 40596, 201: POKE 38688, 195
- ASTRO CLONE — POKE 23352, 34: POKE 23353, 0: POKE 23354, 94
- MASK III — POKE 23693, 0: POKE 23624, 0: POKE 65413, 62: POKE 65414, 24: POKE 65415, 50: POKE 65416, 38: POKE 65417, 204: POKE 65418, 195: POKE 65419, 0: POKE 65420, 145
- AVENGER — POKE 33071, 19: POKE 33072, 80: POKE 33073, 195

Vidas infinitas para estes jogos, e alguns extras, experimentem. Vão ver que gostam... Virem a folha e fiquem de boca aberta...

Ponto final

A encerrar esta semana algumas coisas soltas de uma carta enviada por Pedro Damásio desde a Quinta da Princesa, lt. 12-C, 3.º dt.º, Cruz de Pau — 2840 Amora. E o Pedro indica estar interessado em trocar jogos pelo que quem se sentir na mesma disposição lhe deve escrever para a morada indicada acima. Ou pode mesmo telefonar-lhe pelo 2247279. E até para a semana. Com mais novas.

PAPER BOY

- 10 LOAD "" CODE
- 20 FOR F = 65046 TO 1 e 9: READ A
- 30 IF A = 999 THEN RANDOMIZE USR 65 e 3
- 40 POKE F, A: NEXT F
- 50 DATA 62, 183, 50, 145, 197
- 60 DATA 62, 45, 50, 111, 192
- 70 DATA 999

BLACK LAMP — As caveiras são escudos.
DEATH WISH III — Entrem nas casas porque em algumas há munições. Podem também disparar contra as mesas, contra

as cadeiras e contra a televisão que ganham pontos.

THE GREAT ESCAPE — Para despistarem os guardas fujam junto à parede das casas até eles ficarem presos.

PREDATOR — Venha sempre junto à parte inferior do «écran» que aí aparecem menos inimigos.

IKARI WARRIORS

- 10 REM IKARI WARRIORS
- 20 CLEAR 63977: LOAD "" CODE
- 30 POKE 65226, 250
- 40 FOR A = 64000 TO 64015: READ B: POKE A, B: NEXT A
- 50 RANDOMIZE USR 64723
- 60 DATA 62, 58, 50, 127, 144, 50, 165, 147, 62, 50, 50, 6, 147, 195, 0, 91

EARTHLIGHT — POKE 50062, 0 (lives): POKE 51284, 0 (fuel): POKE 531543, 0 (ammo)

DENIZEN — POKE 58594, 0: POKE 56506, 205 (torch): POKE 61226, 0 (ammo): POKE 56355, 0: POKE 60614, 0: POKE 64053, 0 (energy): POKE 60822, 0: POKE 60823, 0: POKE 60824, 0 (doar passes): POKE 61107, 0: POKE 61108, 0: POKE 61109, 0 (?)

KARNOV — POKE 32968, 0 (keep weapons): POKE 24952, 2 (max. fire power): POKE 24938, 34: POKE 24949, 15 (have all icons)

CRAZY CARS — POKE 29403, 0 (time)
CLEAVER & SMART — Quando entrarem nas tampas do esgoto tenham cuidado com os ratos que vos tiram energia. Para matá-los teclem K e depois SPACE.

NODES OF YESOD

- 10 LET S = 30000: LET N = 21: GOSUB 20: RANDOMIZE USR 30000
- 15 LET S = 63218: LET N = 7: GOSUB 20: RANDOMIZE USR 63201
- 20 FOR X = S TO S + N - 1: READ Y: POKE X, Y: NEXT X: RETURN
- 30 DATA 17, 17, 0, 175, 205, 60, 117, 17, 250, 2, 62, 255, 221, 33
- 40 DATA 188, 244, 55, 205, 86, 5, 201, 175, 50, 149, 127, 195, 0, 226

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

«Jogos de Guerra»

MEUS senhores, todos para a formatura. Pelo menos por esta vez, que a situação pede-o e há razões de sobejo para uma parada como nunca se viu. É que os jogos de estratégia ganham um espaço próprio, os «Jogos de Guerra», onde a par com os jogos de estratégia propriamente ditos serão abordadas, preferencialmente, as questões ligadas aos simuladores de aeronaves, barcos ou outros veículos militares.

A regularidade deste espaço será determinada pela colaboração dos leitores. Para já, porém, há muita coisa aqui no Poço que vamos tentar despachar nos próximos meses. E é tendo em vista uma não repetição de dicas sobre material já detido nas masmoras cá da casa que aqui se indica que além de informação diversa para os mais variados jogos, há também trabalhos completos sobre *High Frontier*, *Their Finest Hour*, *Red October*, *Legions of Death*, *Overlord* e *Stalingrad*. Por isso, por favor, não enviem material para estes jogos sem olharem com atenção para os «Jogos de Guerra».

Estudar da guerra

Para abrir (inaugurar será o termo) este espaço foi decidido fazer uma partida ao leitor *Nuno J. V. Rubim*, da Rua Bernardim Ribeiro, 41 — 2715 Vale de Lobos, que em Agosto de 1988 fez chegar ao Poço uma longa e interessante carta. É essa mesma carta que aqui se publica. Uma leitura que se recomenda pelas pistas que dá aos interessados nos «Jogos de Guerra» e também porque este leitor se diz disposto a trocar opiniões com potenciais estrategistas.

A carta que ocupa este «pontapé de saída» apresenta ainda alguma informação acessória ao jogo *Guadalcanal* já aqui apresentado. E é aqui que este vosso escriba termina, dando lugar ao muito mais interessante texto abaixo.

Há cerca de 5 anos adquiri um PC para os meus filhos e fui assistindo, com o decorrer do tempo, à evolução dos jogos de computador, que lhes proporcionavam longas horas de lazer, a par de um desenvolvimento de algumas das suas capacidades, indiscutivelmente verificado, embora tivesse constatado que havia jogos que se apresentavam insuficientes em muitos aspectos, não sendo de ignorar aqueles que, incitando ou pelo menos, desenvolvendo situações de pura violência ou alienação ideológica, certamente não contribuíam para, na minha perspectiva, a formação dos jovens adolescentes. Sobre isso haveria muito que falar, mas não é hoje o propósito desta missiva.

A minha actividade profissional, nos últimos anos, vocacionou-se de forma definitiva para um velho sonho da infância: o estudo da história militar. Neste campo tenho já publicados alguns trabalhos sobre operações militares desenvolvidas pelos portugueses, ao longo do séc. XV, todos eles publicados em revistas militares. Poderá parecer haver contradição, neste aspecto, com aquilo que acima é referido. Nada de mais errado, o estudo da história militar é apenas um dos campos da historiografia em geral e só uma mente preconcebida poderá ver nesse campo um apelo ao militarismo ou gosto por situações de confronto sangrento, infelizmente inerentes aos conflitos bélicos. Como disse um historiador militar estrangeiro, se as pessoas em geral estudassem a história militar, sobretudo na sua determinante política, possivelmente haveria muito menos guerras na história. Além de perfilhar totalmente este parecer, até porque passei parte da minha vida em combate nas nossas antigas colónias, acrescentaria que pelo menos os políticos, ou melhor dizendo, muitos daqueles que se dizem políticos, se dedicassem a tentar compreender os fenómenos e as causas dos conflitos armados certamente este mundo seria muito mais pacífico.

Peço-lhe desculpa pelo tempo que lhe tomei nesta introdução, mas tornava-se imperativo explanar certas ideias para permitirem e explicarem o que se segue.

Em 1986, aquando duma viagem a Inglaterra, tive ocasião de entrar em contacto com aquilo que, indevidamente como adiante explanarei, é comumente designado por «jogos de estratégia». Acontecia que já há bastantes anos, como disse, me dedicava ao estudo de jogos de guerra, tentando reconstituir as operações militares do passado, de diversas épocas e de diversas nações, utilizando para isso cartas e mapas fidedignos, nos quais marcava as unidades envolvidas e as manobras verificadas. Procurava não só compreender qual teria sido o pensamento dos chefes dos diversos escalões de comando envolvidos na acção como, e principalmente, compreender os erros então verificados, técnica aliás seguida, ainda hoje, em qualquer escola de estado-maior, em qualquer país, tal como acontece em Portugal.

Na realidade estas reconstituições, muito antigas na história, foram desde sempre designadas por «jogos de guerra» (do alemão, «Kriegspiel», pois foi sobretudo com a estruturação do estado-maior prussiano, sob a direcção de Scharnhorst, no reinado de Frederico-o-Grande, que se implementaram estes exercícios).

Ora hoje em dia faz-se uma lamentável confusão com diversos termos utilizados que não contribuem em nada, como se costuma dizer, para o avanço na matéria.

Não pretendemos, como é óbvio, expor aqui um tratado sobre o assunto, primeiro porque calculo que o seu tempo seja precioso e em segundo porque, o que adiante se dirá, se dedica principalmente a jovens que, na sua maioria, ignoram estas questões e até, naturalmente, nem com elas se interessam. Mas julgo que algo se pode fazer por aqueles que apreciam os jogos de guerra.

Ficção e história

Assim julgamos que os jogos de computador se dividem, primeiramente, em dois grandes grupos: os de ficção e os históricos.

Os primeiros podem subdividir-se em múltiplos campos, sendo que um deles poderia ser meramente descrito como de divertimento ou passatempo.

Temos em Portugal a mania de nos julgarmos inferiores em tudo o que se relaciona com o estrangeiro, o que, escusado será dizer, é perfeitamente absurdo.

No campo dos jogos históricos para computador, i. é, aqueles que se apoiam em factos verídicos do passado, parece-nos que são quase exclusivamente dedicados a temas militares. Assim a sua subdivisão seria:

- 1.º — Jogos de estratégia global, como por ex.: *Annals of Rome*
- 2.º — Jogos de estratégia militar (que incluem as operações tácticas), como por ex.: *Vulcan*
- 3.º — Jogos de táctica militar, como por ex.: *Johnny Reb II*
- 4.º — Jogos de simulação militar, como por ex.: *Silent Service*



Vulcan constitui trincheira aberta para os apaixonados da estratégia

Resumindo, a estratégia global diz respeito ao aproveitamento de todas as potencialidades de um país, políticas, económicas, sociais, militares, etc..., com o fito de conseguir uma supremacia, por meios pacíficos ou não, sobre um ou mais países, potencial ou efectivamente inimigo(s). Essa estratégia pode ser coordenada com a de outros países aliados.

A estratégia militar, componente como vimos da anterior, visa o aproveitamento dos recursos humanos e materiais das forças armadas, para a consecução, no domínio militar, dos parâmetros determinados pela orientação política de um ou mais país(es), com o fito da destruição e/ou neutralização dos meios militares do inimigo, obrigando-o a capitular, no seu estágio final.

A táctica militar compreende as acções de terra, ar e mar, levadas a efeito sob a orientação geral da estratégia militar, que visam a destruição local de contingentes armados do inimigo, e que abrangem missões de diversa ordem em zonas restritas, com efectivos parciais que podem ir, no caso do exército, até ao efectivo de uma divisão, embora possa haver operações de escalão superior que não visem uma vitória estratégica.

Finalmente os simuladores, também existentes em todas as F.A. mundiais, visam proporcionar o adestramento de determinados meios de combate, em condições tão próximas da realidade quanto possível.

Compreendo que, para jovens, o acima descrito constitua uma certa confusão e por isso os exemplos dos jogos que aponte serão mais acessíveis. Mas por vezes há quem queira aprofundar o seu conhecimento sobre estes temas e eu estarei ao dispor de quem o desejar.

Muito haveria a explicar aos interessados pela matéria. Além das realidades históricas, haveria que debater temas sobre a organização militar dos diversos países ao longo da história (embora seja mais curial a II Grande Guerra Mundial, dado a maioria dos jogos se referir a esse conflito), sobre armamento, logística, etc., mas compreendemos que estes aspectos só interessarão a um número restrito de apreciadores de jogos de computador.

Quando me interessei pelos jogos de guerra foi com único e exclusivo fito de verificar se a realidade histórica tinha sido preservada e constatei com agrado que, dentro das naturais limitações de programação, a maioria deles obedecia a esses propósitos, sendo evidentes duas questões:

- 1.º Que muito pode ser (e será, estou certo) melhorado
- 2.º Que quando mais próximo da realidade histórica for desenvolvido um jogo, tanto mais sucesso ele obterá.

E este segundo ponto leva-me à última consideração que aqui deixo exarada:

— É muito difícil jogar um jogo de guerra se não se tiver uma ideia, embora restrita, dos factos históricos a ele inerentes. Infelizmente a maioria dos jogos que já estudei têm instruções que, nesse aspecto, são demasiado restritas, quando não com omissões graves ou mesmo deturpações. Aconselho pois a todos os que se interessarem a tentarem consultar obras da especialidade, sempre que possível. Posso já uma biblioteca apreciável sobre operações militares e estarei sempre à disposição de quem esteja verdadeiramente interessado, que me poderá escrever para a morada abaixo indicada. Na medida das minhas possibilidades fornecerei os dados requeridos.

Guadalcanal

Para terminar e relacionado com o v/ comentário acerca do jogo *Guadalcanal* permito-me fazer as seguintes reflexões, correcções e aditamentos:

- a) os jogos de guerra, de acordo com o acima referido, deveriam ter mais uma classificação além das referidas (*género* seria «estratégia militar»; *gráficos* e *dificuldade*) e essa classificação seria *realismo histórico*, que no caso presente seria por mim contemplado, numa escala (1:10), também com um 8.
- b) A operação de *Guadalcanal* não surgiu com uma ideia de «vingança» relativamente a Pearl Harbour, mas sim como meio de obstar a que o aeroporto aí construído pelos japoneses, permitisse lançar ataques aéreos aos recentemente implementados, pelas forças aliadas, aeroportos de Espírito Santo, Efate e Kumac (Nova Caledónia). Estava também inserida numa operação delineada anteriormente (*Watchtower* — 2 Jul 42) com o fim de ocupar a zona das ilhas da Nova Bretanha, Nova-Irlanda e Nova Guiné, impedindo os japoneses de se apoderar, principalmente, do arquipélago Salomão.
- c) No caso deste jogo bem como doutros deve haver a preocupação de explicitar e traduzir em português os termos militares ingleses. A grande unidade terrestre que interveio em *Guadalcanal* foi a 1.ª *Marines Division*, 1.ª Divisão de Fusilheiros Navais. Quando se inicia o jogo

já os americanos ocuparam a zona do aeroporto, a que deram o nome de *Henderson Field* (há bastantes «grahas» no artigo...). *Nunca* foi objectivo ocuparem toda a ilha de *Guadalcanal* (as operações não se desenvolveram em mais de 5% do território todo). As principais unidades já instaladas (5.º regimento de Marines e 11.º regimento de *artilharia* de Marines) não correspondem à realidade histórica: no desembarque em 7 Agosto, participou também o 1.º regimento da divisão, e a operação recebeu o nome de código *pestilence* (pesteilência). Só em 18 Set. desembarcou o 7.º reg. Marines e o 164.º de infantaria do exército em 13 Out. Não percebemos porque aparecem o 2.º e 4.º reg. de Marines na relação de tropas disponíveis para transporte.

d) Quanto ao jogo em si: a batalha de *Guadalcanal* foi essencialmente logística (reabastecimentos), e o factor táctico, quer para japoneses quer para os americanos, dependeu fundamentalmente desses reabastecimentos. Logicamente, seja de que lado se jogue, teremos a necessidade de avançar o mais rapidamente possível com os *transporters* (navios de transporte de tropas e cargueiros), para os portos de desembarque. Mas e sobretudo para os americanos, que só dispõem de 7, torna-se imperativo defendê-los e essa defesa é essencialmente aérea. Para isso dispõem os americanos de duas *task-force* (força-tarefa ou agrupamento naval), a 16.ª e 17.ª, juntas à volta de dois porta-aviões (*aircraft carriers* ou CV). Essas TF são vulneráveis aos ataques de navios de superfície inimigos e sobretudo dos grupos aéreos embarcados inimigos. Logo ressalta a necessidade de se utilizarem, desde o meio do jogo, os *sea planes* (hidroviões) de reconhecimento para localizarem os CV inimigos. Os americanos dispõem também dos grupos aéreos (CAF) de *Henderson Field*.

Vejamos para o caso americano, alguns exemplos de actuação:

- 1.º Lançar logo o reconhecimento aéreo na direcção da costa Sul da ilha situada no canto superior esquerdo do mapa (ilha de Santa Isabel).
- 2.º Recuar a T. F. 16 para sul da ilha situada na parte superior direita do mapa (Malaita) e enviar a T. F. 17 (que tem o seu CV danificado) para a base USA (poderem direita). Um ou dois grupos aéreos da T. F. 16 podem vir para *Henderson* a fim de lançarem o ataque aos CV japoneses logo que localizados.
- 3.º Enviar a T. F. 16 (transportes) para as bases USA (*US supply post*) e o 1.º carregamento não deve incluir outra unidade, mas apenas reabastecimentos para o 1.º *Mar. reg.* (sobretudo *arms* — armamento e *arm munition* — munições; também deve ir algum *aviation fuel* — combustível p/ avião).
- 4.º Colocar o 1.º *Mar. reg.* na situação de *dig-in* (entrancheirado) e esperar o ataque da 1.ª uni. japonesa. Nessa altura colocá-lo em *attack* (ataque). Com o seu alto coeficiente de combate (*strength*) desarticulará a ofensiva inimiga. Mas só efectuar este ataque depois de ter recebido os reabastecimentos! Estes devem vir dos *supply ports* assim que carregados na T. F. 67. A K. F. 64 protegerá o avanço daquela até *Lunga Point* (porto de desembarque USA em *Guadalcanal*).
- 5.º Logo que localizados os CV japoneses atacá-los com os grupos do *Enterprise* (1 E, 2 E ou 3 E). Já baseados em *Henderson* e com o CAF 1 logo que este chegue. São precisos, pelo menos, 3 ataques seguidos para danificarem e/ou afundarem um CV 3 M. Naturalmente que se tem de ir verificando o estado dos grupos aéreos e não se deve sobrecarregá-los com muitas missões no mesmo dia.
- 6.º Sempre que possível atacar os TRPT japoneses, que vêm abordar *Guadalcanal* por este. Isto é apenas um exemplo para o 1.º dia.

Há muito mais a dizer sobre este jogo. Há a possibilidade de utilizar os n/ Gr. aéreos para defender os n/ próprios CV! Deve-se evitar o combate naval com unidades de superfície japonesas que, na realidade, foram superiores às americanas até, pelo menos, 1943. Também há mais dicas sobre horários, transferências de unidades navais, etc...

Isto é uma solução. Para os apreciadores haverá, certamente, outras tácticas. Mas devo acrescentar que, jogando com os japoneses, a partir do 2.º jogo obtive a vitória classificada como *kaigun taisho* (almirante) e com os americanos, ao 4.º jogo, já a vitória foi obtida com a classificação de *admiral* (afundando todos os CV japoneses). Isto, evidentemente, interessará mais aos novos. Como já referi, o que me interessava era aquilatar do rigor histórico e da possibilidade técnica de ser programada com sucesso uma operação que foi, na realidade, complexa. E julgo que os autores, dentro dos condicionais existentes, o conseguiram, já que a vitória foi obtida utilizando as mesmas soluções estratégicas e tácticas usadas pelos americanos!

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN



Os belgas Vaya Con Dios recuperam o melhor espírito das «canções canalhas»

Enya, Jeff Healey e ESTREIAS COM

SÃO três nomes que se estreiam em absoluto no mercado nacional e que se candidatam — logo com o primeiro disco — ao difícil estatuto de assinantes álbuns «clássicos», mesmo sabendo-se que, na música «pop», eles podem durar pouco e não ter quaisquer consequências para o futuro das respectivas carreiras. Para já, no entanto, é com prazer e surpresa que se assiste a esta tripla amostra de talento da irlandesa Enya, do canadiano Jeff Healey e dos belgas (!) Vaya Con Dios que, ainda por cima e nas respectivas especificidades, se movem em terrenos que, de alguma forma, se mostravam saturados ou «desactivados», com produções bastante duvidosas ou «vítimadas» por alguns preconceitos estranhos da parte de quem divulga.

Senão vejamos: a área do «blues-rock» tem sido identificada em excesso com a carreira «intermitente» de Eric Clapton, dono de uma incontável série de colectâneas que, em número, devem superar já os álbuns originais do homem que, a solo ou com os Cream, os Blind Faith ou os Yardbirds, marcou durante anos a fio a técnica da guitarra «rock». Desfeita a Blues Band — grande concerto em Portugal, para a memória só de alguns — desconhecidos em Portugal o grande Stevie Ray Vaughan e o belicoso George Thorogood, é com Jeff Healey que novas perspectivas se abrem ao género. Apoiado de forma rigorosa por um baixista (Joe Rockman) e por um baterista (Tom Stephen), Healey tem 22 anos e parece ter passado cada momento da sua vida a assimilar e a aprender todas as possibilidades da guitarra «blues-rock», desenvolvendo

do ainda por cima um estilo pessoal que fica a dever-se tanto às circunstâncias (a cegueira, que o obriga a empunhar a guitarra de uma forma bizarra, com uma das mãos em posição estranha) como à sensibilidade que lhe permite passo a passo evitar aquilo que seria um exibicionismo estéril e quase sempre fatal para um homem da guitarra. Isso acaba por valer a «See The Light» uma das suas maiores surpresas: que um homem elogiado publicamente por B.B. King e Stevie Ray Vaughan, consiga não se deslumbrar e fazer um uso inteligentíssimo da contenção, não deixando de mostrar que podia sempre ir mais longe nas suas «digressões». Outro ponto a favor de Healey: o facto de trabalhar com produtores e engenheiros de nomeada (Greg Ladanyi, Thom Panunzio, ocasionalmente o omnipresente Jimmy Iovine) não retira a frescura em momento algum de «See The Light».

...e os outros

*** MARC ALMOND, «The Stars We Are» (LP, Parlophone, 1988). Edição EMI-VC.
* MIDGE URE, «Answers To Nothing» (LP, Chrysalis, 1988). Edição Edisom.

Em tempos, estes dois nomes andaram escondidos em colectivos que, sem grande esforço de conceptualização, podemos incluir no infinito leque de filhos da «new-wave» — os Soft Cell e os Ultravox, respectivamente. Agora, com os grupos oficialmente desfeitos, a carreira a solo era quase inevitável para os condutores das bandas que nos legaram, por exemplo, «Non Stop Erotic Cabaret» e «Vienna». Com diferenças substanciais entre os casos de um e de outro: Marc Almond vem de um longo conflito editorial e de uma penosa série de insucessos comerciais, alguns deles sem outra explicação além de uma latente e pateta moralidade britânica que ainda persiste e que, só com muitas reticências, admite os casos dos Communards e dos Erasure, figuras do «gay-pop» que, nos últimos tempos, não rubricaram nada que se assemelhe ao recorte inquietante de «Stories Of Johnny» (1985) e, sobretudo, de «Mother Fist and Her Five Daughters» (1987), dois dos esforços solitários de Almond.

Em «The Stars We Are», Marc Almond esmera-se em todos os domínios, sem abandonar em absoluto a component «techno» dos arranjos. Só que a colaboração de Annie Hogan, Billy McGee e Steve Humphreys permitem-lhe uma muito maior consistência instrumental, servindo canções em que mistério, sensualidade e «recados» se confundem para conseguir um todo francamente sedutor. É o que se passa em «Only The Moment», «The Very

Last Peral» e «She Took My Soul In Istanbul». Se juntarmos a isso os dois êxitos potenciais mais claros de Almond desde o fim dos Soft Cell — «Tears Run Rings» e «Bitter Sweet» — temos um disco suficientemente sólido para não passar despercebido. Mas há mais um momento escondido a reter: «Your Kisses Burn» em que Almond «contracena» com Nico, possivelmente naquela que foi a última passagem da mulher de «Femme Fatale» pelos estúdios. Seria difícil pedir muito mais...

Midge Ure é um caso bem diferente: os Ultravox prolongaram até final a sua senda de êxitos e «The Gift», (1985) primeiro álbum a solo do co-autor de «Do They Know It's Christmas?», o tema catalizador do Live-Aid de Bob Geldof, garantiu ao escocês um primeiro lugar nas tabelas britânicas, «If I Was». Para este «Answers To Nothing», Midge Ure faz valer a sua popularidade para requisitar a presença de uma série de estrelas, a saber: Kate Bush, Robin e Ali Campbell (UB40), Mark King (Level 42), Marc Brzezicki (Big Country) e Robbie Kilgore. Apesar disso, o resultado é bastante inconclusivo — nada se adianta relativamente aos trabalhos anteriores de Ure, com e sem os Ultravox. A monotonia é a palavra-chave para este álbum de respostas a perguntas que provavelmente ninguém fez, funcionando como prêmio de consolação o excelente nível instrumental conseguido em quase todos os temas e o rigor de Kate Bush, aqui metida em achados pouco recomendáveis para quem mantém uma carreira acima de suspeita. Fraco e repetitivo o álbum de Midge Ure, de quem ficamos à espera de melhores dias, de preferência quando conseguir trocar um «misticismo» pueril e uma dramática falta de inspiração por alguma coisa de mais original ou, pelo menos, de mais convincente. Será?



Marc Almond esmera-se em todos os domínios na apresentação de «The Stars We Are»

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante
★ — Fraco. □ — A evitar

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

ÓPTICA DE ROMA

Avenida de Roma, 11-B
Telef. 80 44 95

OCULISTA DO CARMO

Rua do Carmo, 90
Telef. 32 82 44

ÓPTICA CENTRAL

Av. Santos Matos, 19-A
Telef. 493 60 61

ÓPTICA MODELO

Av. de Angola, 29-C
Telef. (065) 29 888

OCULISTA DE MOSCAVIDE

Av. de Moscavide, 18-B
Telef. 251 01 49

OCULISTA DE CORROIOS

Rua Cidade de Aveiro, 2-B
Telef. 253 74 54

LISBOA

LISBOA

AMADORA

SETÚBAL

MOSCAVIDE

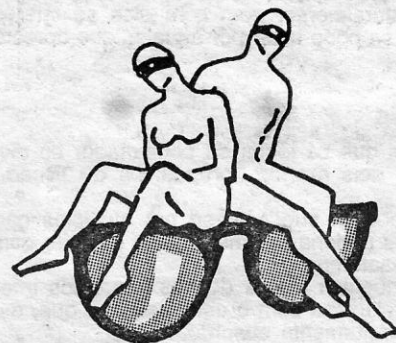
CORROIOS

O NOSSO BOM CONSELHO

Use lentes de espessura reduzida

OS SEUS OLHOS SENTIRÃO A DIFERENÇA

Você Merece a Nossa Qualidade



INSTITUTOPTICO

N. B. — Em breve terá ao seu dispor o **CARTÃO MULTI-RISCO**
— A SUA SEGURANÇA —